

La realidad de los mundos virtuales en la juventud costarricense

Francisco Durán Montoya¹

Resumen

El uso del Internet y sus diversas aplicaciones, se va convirtiendo cada vez más en una necesidad. En Costa Rica existe un ambiente que permite el desarrollo y el uso de estas aplicaciones en línea de manera que los jóvenes de nuestra sociedad, se convierten en un grupo muy vulnerable ante los efectos contraproducentes que podría tener este ciberespacio.

En el presente artículo se exponen algunos de estos efectos contrastados con la realidad nacional, los cuales se basan en varias experiencias de los jóvenes y su interrelación con la tecnología. Particularmente el artículo se enfoca en el caso del *chat*, pero abarca otros tipos de comunidades virtuales donde los jóvenes pueden formar parte.

Palabras clave: Internet, *chat*, ciberespacio, comunidades virtuales, juventud, Costa Rica.

1. Introducción

Internet se ha consolidado como uno de los medios más efectivos para el flujo de información. Cada día son más las personas que se conectan a esta Red de redes y que empiezan a utilizar sus aplicaciones para intercambiar datos y para explorar los nuevos mundos virtuales. Hoy en día, es muy común oír hablar en nuestro medio sobre páginas web y correos electrónicos.

Esta ola tecnológica ha ido introduciendo nuevos mecanismos de comunicación, los cuales vienen suplantando, paulatinamente, a los mecanismos tradicionales. Estos nuevos mecanismos a su vez, van llevando a las personas a sumergirse por completo en este gran mundo de aplicaciones informáticas, llamado ciberespacio.

2. El ciberespacio y las comunidades virtuales

El ciberespacio es un mundo virtual creado por un conjunto de aplicaciones distribuidas, el cual existe, gracias a las computadoras. Metafóricamente hablando, los usuarios de estos programas se convierten en los habitantes de este mundo virtual.

Para citar un ejemplo, el correo electrónico está formado por un conjunto de aplicaciones que permiten que las personas envíen y reciban mensajes. Para poder recibir o enviar mensajes, es necesario estar suscrito a un servidor de correos, el cual, es el que realmente recibe el mensaje y lo almacena, para que posteriormente, sea leído por la persona que corresponde.

¹ Universidad de Costa Rica

Se puede decir que los correos electrónicos existen en el ciberespacio, ya que los “mismos no se encuentran en el país donde está el servidor, ni tampoco donde se encuentra físicamente la persona que está enviando o recibiendo el mensaje” [5]. Lo mismo sucede con las páginas web o bien con los servicios de *chat* (del inglés charla).

El *chat* se refiere a una comunicación escrita a través del Internet entre una o varias personas. Esta comunicación a diferencia del correo electrónico se realiza de forma instantánea de manera que lo que el usuario escribe, es recibido en tiempo real por los demás participantes en el *chat*.

Los primeros servicios de *chat* que existieron, eran conformados por varios servidores que ejecutaban el mismo protocolo, llamado IRC (siglas en inglés de: Internet Relay Chat).

Una persona puede utilizar un cliente para este protocolo y de esta forma conectarse a cualquiera de estos servidores y así puede conversar (*chatear*²) con otros individuos que también están conectados a este servicio.

Cuando varias personas se unen con un mismo objetivo para compartir este ciberespacio se forma lo que se llama una comunidad virtual y por excelencia los *chats* han ayudado a la creación de este tipo de agrupaciones debido a su eficacia y versatilidad.

Según Silva, existen 12 principios que por los que se rigen las comunidades virtuales, los cuales son: “objetivo, identidad, ambiente, comunicación, confianza, reputación, formación de grupos, fronteras, gobierno, intercambio de bienes, expresión e historia” [1].

Estos principios a su vez se puede decir que son similares a los que se aplican al concepto de una comunidad en la vida real, por lo que en este caso, la brecha entre la realidad y lo virtual es casi inexistente.

² Chatear es un verbo reconocido por la Real Academia Española (R.A.E.) como tomar chatos (de vino). En la 22ª edición, no ha sido incorporado al diccionario de la RAE en una acepción relacionada con la informática, aunque está empezando a ser ampliamente utilizado en el lenguaje cotidiano para referirse a la acción de utilizar un servicio de *chat*. [6]

3. La realidad de los ciberespacios en Costa Rica

En el caso de Costa Rica, se puede decir que existe un ambiente muy apto para el desarrollo de comunidades virtuales ya que nuestro país ocupa un privilegiado “tercer lugar en América Latina en el uso de tecnologías, según el Índice de Capacidad de Absorción de Tecnologías de la Información y Comunicación que elabora el Centro de Estudios de la Economía Digital de la Cámara de Comercio de Santiago” [7].

Basado en este estudio, Costa Rica también presenta un adelanto con respecto a los demás países centroamericanos, lo cual es una ventaja competitiva, a nivel de la región.

Según el último Censo Nacional de Población y Vivienda llevado a cabo en el 2000, un 14% de los hogares posee una microcomputadora [8] y por lo tanto, potencialmente, una conexión a Internet. Estos números no parecieran ser muy alentadores de primera mano, y mucho menos para las provincias de Guanacaste, Puntarenas y Limón donde apenas un 5% de los hogares posee una microcomputadora [8].

No obstante, el gobierno ha venido impulsando una serie de proyectos dentro de los que se puede nombrar: LINCOS³, Accesa⁴ y Acelera⁵.

Estos proyectos han intentado eliminar la brecha tecnológica y es muy probable que en unos años, esta brecha llegue a disminuirse considerablemente, aunque es imposible que llegue a desaparecer por completo.

Dicho lo anterior y con los datos que se manejan sobre el acceso actual, se puede decir que en Costa Rica existe un gran potencial para aportar material y recurso humano en este gran ciberespacio.

³ Proyecto LINCOS (Little Intelligent Communities). Este proyecto consiste en tener centros de computo móviles equipados con la última tecnología, los cuales se llevan a comunidades rurales para realizar trabajos docentes [9].

⁴ Proyecto Acceso. Tecnología para Costa Rica. Es un proyecto que puso 100.000 computadoras a disposición de las personas mediante un crédito bajo en intereses y precios accesibles. Así como la donación de equipo a zonas rurales [10].

⁵ Proyecto Acelera. Internet Avanzada. Es un proyecto del ICE por medio del cual se ponen a disposición más de 45.000 conexiones de banda ancha a disposición de las persona con un precio relativamente bajo y alta disponibilidad en todo el territorio nacional [11].

4. El papel de la juventud ante el uso de la tecnología

En Costa Rica, aproximadamente un tercio de la población lo comprende el grupo de personas entre los 6 y los 18 años [8], los cuales para efectos de este artículo son considerados “jóvenes”. Este grupo a pesar de ser muy heterogéneo, comparte una serie de características con respecto al uso de la tecnología las cuales se presentan a continuación.

- **Entusiasmo y actualización tecnológica.** En general, este grupo es muy entusiasta con el uso de la tecnología y siempre están dispuestos a aprender sobre las nuevas tecnologías tal y como van emergiendo. A diferencia de otros grupos, dentro de los jóvenes hay una menor incidencia de casos de *compufobia*, o miedo a las computadoras, el cual es muy común en personas de mayor edad.
- **Futuro mercado laboral.** Adicionalmente, a los jóvenes les espera un futuro laboral donde los trabajos relacionados con tecnología son mejor remunerados que los trabajos que no dependen de ella. Por esta razón, algunos jóvenes se dedican desde jóvenes a descubrir este nuevo mundo.
- **Relación de la tecnología y los medios.** Hoy en día los jóvenes se encuentran con una sociedad que consume medios de comunicación colectiva. Al ir la tecnología de la mano con estos medios, los jóvenes se ven en la obligación de estar actualizados en materia tecnológica para así poder a su vez, estar actualizados en asuntos de música, películas, juegos de video, etc.
- **El acceso a la era del conocimiento.** Negroponte afirma que “Hoy en día cuando se habla de computación no hablamos de computadoras sino de la vida misma” [3], esto se debe a que las computadoras poco a poco se han introducido en la sociedad, así por ejemplo, para poder hacer una tarea, se ha convertido en algo natural que un joven recurra al Internet para buscar la información.

Como se puede apreciar, son varias las características que hacen que la tecnología tenga un gran significado para este grupo de jóvenes.

Adicionalmente, el grupo de 6 a 18 años fue escogido deliberadamente ya que incluye a la mayoría de estudiantes de escuelas y colegios públicos y privados de Costa Rica.

En general, los jóvenes empiezan a utilizar el Internet con el afán de experimentar o bien de aprender y se encuentran con un ciberespacio lleno de virtudes y decepciones las cuales se estudian con más detalle a continuación.

5. Efectos del ciberespacio en los jóvenes

El uso de la tecnología en general trae consigo una serie de ventajas y desventajas. En particular es importante tener especial cuidado en las desventajas que podría tener la tecnología en los jóvenes ya que su entendimiento podría ayudar a guiarlos en esta experiencia.

5.1. Desventajas del uso de tecnología

Sin afán de ser pesimista, primero se va a mostrar las desventajas del uso de las tecnologías para los jóvenes y posteriormente se contrastarán las ventajas del mismo.

- **Adicción.** Uno de los problemas que se presenta en los jóvenes es que una vez que aprenden a utilizar alguna aplicación del Internet, como por ejemplo el *chat*, pueden volverse fácilmente adictos a esta. En el caso del *chat*, particularmente, los jóvenes pueden crear sus propias comunidades virtuales formadas por amigos y conocidos y el hecho de ser miembros de esta comunidad les despierta mucho interés y se vuelven adictos a las mismas.
- **Anarquía.** Las comunidades virtuales donde existe una carencia de principios y valores se pueden convertir en comunidades subversivas donde por ejemplo se discrimina a otras personas o bien se abusa del poder. En el caso de los *chats* se da el caso donde se comienzan chismes sobre personas para así restarles valor o bien los usuarios de la comunidad se ponen de acuerdo para molestar a otros.
- **Malformaciones en el idioma.** Es parte de la cibercultura de los jóvenes en los *chat*, que a la hora de escribir los mensajes suelen utilizar abreviaciones o bien algún tipo de lenguaje cifrado que se crea de la estructura fonética de las palabras. Esto poco a poco

va deformando el idioma ya que no solamente se realiza a nivel ortográfico sino que gramaticalmente las oraciones van perdiendo significado. Este tipo de lenguaje es conocido en Internet como Leet (de la malformación en inglés: elite). Un ejemplo de lo anterior podría ser la frase: “ablms n 1337” (“hablemos en leet”) la cual está formada por la supresión de caracteres y por el intercambio de letras por números. La ventaja es que la deformación es solamente en el idioma escrito ya que la fonética no recibe ningún cambio y por lo tanto no sufre ninguna deformación.

- **Acceso a contenidos inadecuados.** En Internet hay una gran cantidad de materiales como por ejemplo la pornografía, los cuales están disponibles con sólo unos cuantos *clicks* del *mouse*. Además, hay mucha información para descargar como música, películas, programas o juegos cuyos derechos están reservados y por lo tanto es prohibida su copia o reproducción. No obstante, muchas personas y particularmente los jóvenes, descargan esta información y en algunos casos cometen un delito sin darse cuenta de la gravedad del asunto.
- **Carencia de cortesía.** El ambiente informal que existe en los *chats* debido a que se trata de algo irreal y muchas veces anónimo, “crea un ambiente de descortesía y muchas veces de anticortesía”[2] los cuales se favorecen gracias a la misma situación de la comunicación. Muchas veces, esta descortesía es parte de las normas del *chat*, dependiendo de las personas que están involucradas en el proceso.

La anterior es solamente una pequeña lista de las desventajas que presenta potencialmente la tecnología para los jóvenes. A pesar que se usa el ejemplo particular de los *chats*, los mismos efectos se pueden obtener de otros cibermundos como podrían ser los *weblogs* o *blogs*.

Un *blog* es “una publicación web que periódicamente es actualizada con textos o artículos (conocidos como entradas), escritos en un estilo personal e informal, que usualmente son puestos en orden cronológico inverso. Estas entradas, generalmente tratan sobre un tema en específico y siempre se conserva la libertad de dejar publicado lo que se crea pertinente”. Hoy en día muchos jóvenes han incursionado en el mundo de los blogs por lo que en unos años probablemente esta será la revolución y objeto de estudio [12].

A continuación se presentan algunas de las ventajas del uso de tecnología en el caso de nuestros jóvenes.

5.2. Ventajas del uso de tecnología

Realmente son muchas las ventajas que podría presentar el uso de la tecnología. Empezando porque ayuda a eliminar la brecha tecnológica que existe entre Costa Rica y los países desarrollados, sin embargo, a manera de ejemplo, se presentan algunas de estas ventajas las cuales se convierten en los retos del mañana para muchos de los jóvenes de hoy.

- **Desarrollo de actividades cognoscitivas.** Las nuevas tecnologías ayudan a potenciar el desarrollo de actividades de enseñanza aprendizaje usando nuevos modelos y mecanismos que ayudan a desarrollar las capacidades cognoscitivas de los jóvenes que formen parte del proceso. "... con la introducción de estas innovaciones educativas aplicadas a la educación a distancia, estamos ante la perspectiva de un cambio en el modelo educativo"[4]. El chat, por ejemplo, puede ayudar a que los jóvenes tímidos puedan participar activamente de una discusión debido a que puede realizarlo de forma anónima y esto le podría ayudar a perder ese miedo de participación.
- **Fortalecimiento de valores.** Anteriormente se vio el caso donde la carencia de valores puede llevar a una completa anarquía dentro de la comunidad virtual. Sin embargo, si se mira de otra perspectiva, las comunidades virtuales que desarrollen buenos valores y buenos líderes, pueden ayudar a fortalecer la identidad de los participantes y así los jóvenes tengan acceso a otros principios como por ejemplo el de la confianza y respeto. Estos grupos ayudarían a formar mejores profesionales con una conciencia más ética y profesional.
- **Acceso ilimitado de información.** El acceso ilimitado a la información va creando, poco a poco la sociedad del conocimiento. Si esta información es utilizada de la mejor forma, los jóvenes tienen todo un mundo de oportunidades para desarrollarse personal y profesionalmente.

Lo anterior es apenas un resumen de las ventajas de la tecnología y del mundo de oportunidades que representa para la juventud costarricense. Sin lugar a dudas, existen otras ventajas aún mayores pero para efectos de nuestro país es bueno enfocarse en pocas para así lograr mejores conclusiones.

6. Conclusiones

La introducción de los ciberespacios en la realidad de nuestro país, está teniendo muchas repercusiones en varios ámbitos de la sociedad.

El gobierno, por ejemplo, tiene una gran tarea que es la de equipar las escuelas y colegios públicos, así como también las bibliotecas para ir eliminando la brecha tecnológica que impide que todos tengan un acceso real a las tecnologías.

Además, es importante crear una conciencia en todas las personas, principalmente en los padres de familia y en los educadores para que tomen en cuenta los efectos negativos que podría tener la tecnología de manera que puedan guiar a los jóvenes hacia un uso racional y adecuado de la tecnología.

Los *chats* presentan una gran cantidad de ventajas y desventajas, pero así como los *chats*, esto aplica también para el ciberespacio en general. Es por ello, que es importante el fortalecimiento de los valores en la nueva sociedad del conocimiento, para que los jóvenes de hoy en día lleguen a convertirse en verdaderos profesionales, regidos por los más altos principios éticos y morales.

Finalmente, hay que hacer notar que poco a poco, la brecha entre la realidad y lo virtual se va volviendo casi imperceptible por lo que la sociedad costarricense debe estar preparada para enfrentar los nuevos retos, con una visión global, siempre mirando hacia el futuro.

7. Bibliografía

[1] Silva, Adelina, 2005, "Mundos Reais, Mundos Virtuais. Os Jovens nas salas de chat", *Revista TEXTOS de la CiberSociedad*, 6. Temática Variada. Disponible en <http://www.cibersociedad.net>

[2] Palazzo, Gabriela, 2005, "¿Son corteses los jóvenes en el chat? Estudio de estrategias de interacción en la conversación virtual", *Revista TEXTOS de la CiberSociedad*, 5. Temática Variada. Disponible en <http://www.cibersociedad.net>

[3] Negroponte, Nicholas, "Ser digital", Editorial Atlántida, Octava edición. Buenos Aires, Argentina.

[4] Corrales, Maricruz, 1999, "Definición de campus virtual de la UNED: una experiencia piloto". En: *Memoria. X Congreso Internacional sobre tecnología y educación a distancia*. San José, Costa Rica.

7.1 Referencias de Internet

[5] Autor desconocido, "Ciberespacio". *Wikipedia la enciclopedia libre*, URL: <http://es.wikipedia.org/wiki/Ciberespacio> Junio, 2005

[6] Autor desconocido, "Chat". *Wikipedia la enciclopedia libre*, URL: <http://es.wikipedia.org/wiki/Chat> Junio, 2005

[7] Autor desconocido, "País tercero en tecnología". *La Nación*, URL: http://www.nacion.com/ln_ee/2005/junio/29/economia6.html Junio, 2005. San José, Costa Rica.

[8] Instituto Nacional de Estadística y Censos, "Censo de población y vivienda". *INEC*, URL: <http://www.inec.go.cr/> Agosto, 2005. San José, Costa Rica.

[9] Autor desconocido, "Proyecto Costa Rica-Transferencia de sus mejores practicas". *Ministerio de Relaciones Exteriores y Culto*, URL: <http://www.rree.go.cr/cooperacion/Fcrds.php> Agosto, 2005. San José, Costa Rica.

[10] Autor desconocido, "Proyecto Acceso. Tecnología para Costa Rica". *Microsoft Costa Rica*, URL: <http://www.microsoft.com/costarica/promociones/acceso/default.asp> Agosto, 2005. San José, Costa Rica.

[11] Autor desconocido, "Proyecto Acelera. Internet de Avanzada Mediante la Tecnología ADSL". *Instituto Costarricense de Electricidad*, URL: <http://www.grupoice.com/esp/serv/hogar/tele/internet/adsl.htm> Agosto, 2005. San José, Costa Rica.

[12] Autor desconocido, "Weblog". *Wikipedia la enciclopedia libre*, URL: <http://es.wikipedia.org/wiki/Weblog> Agosto, 2005